

**El Deporte, el Arte y la Recreación Como Estrategia Pedagógica para Minimizar el Bajo
Rendimiento Académico**

Trabajo Presentada Para Obtener El Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Luz Jenny Pérez López

Mayo 2016.

Copyright © 2016 por Luz Jenny Pérez López. Todos los derechos reservados.

Resumen

Esta investigación nace con la finalidad de contribuir a mejorar el ambiente de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa San Pio X, los cuales presentan un bajo rendimiento académico, por factores de riesgo externos e internos como la venta de sustancias alucinógenas que se comercializa en ocasiones dentro de la institución, desaprovechamiento del tiempo libre, poco interés por la formación académica, falta de proyectos de vida. A partir del análisis de la problemática actual se formuló como pregunta de investigación: ¿a través de qué acciones lúdicas se pueden minimizar el bajo rendimiento académico en los estudiantes de grado decimo de la Institución Educativa San Pio X de la Cumbre Valle del Cauca?. Como objetivo central de la investigación se planteó diseñar una estrategia de intervención lúdico pedagógica que minimice el bajo rendimiento académico, para esto se analizó los factores contextuales que inciden en el bajo rendimiento académico, se propuso el implementar estrategias lúdico pedagógicas que propendan por la minimización del bajo rendimiento académicos y evaluar el impacto de las estrategias lúdicos pedagógicas.

Este proyecto se encuentra enmarcado dentro de la línea de investigación Pedagogía, Didácticas e Infancias, una línea general institucional en el campo de investigación, así mismo se enmarca en la línea Pedagogía, medios y mediaciones, línea de la Facultad de Educación de la Fundación Universitaria los Libertadores. La propuesta de intervención pedagógica, se caracteriza por abordar la promoción de actividades extracurriculares para que los jóvenes en espacio de la institución educativa y con el apoyo del personal docente y administrativa puedan desarrollar actividades recreativas y deportivas, además de conformación de grupos de estudio que le facilite a algunos estudiantes hacer reforzamiento en las áreas en que presentan un menor rendimiento escolar. El objetivo de esta propuesta se enfoca en alcanzar un mejor rendimiento de los jóvenes

en el proceso de aprendizaje, haciendo frente a las causas que originan unas actitudes negativas del estudiante frente a la enseñanza, por ejemplo se busca que el joven aproveche el tiempo libre en actividades que aporten a su desarrollo físico, como es el deporte, y que al mismo tiempo pueda desarrollar un trabajo en equipo donde refuerce el tema de valores.

Palabras Claves. Estrategias lúdicas, aprovechamiento del tiempo libre, deporte, recreación, rendimiento académico.

Abstract

This research was created in order to help improve the learning environment of students of School St. Pius X, which have a low academic performance, external risk factors and internal and sale of hallucinogenic substances marketed in sometimes within the institution, waste of time, little interest in academic training, lack of life projects. From the analysis of the current problem it was formulated as a research question: through what recreational activities can be minimized underachievement in tenth grade students of School San Pio X of the Valle Cumbre del Cauca? As a central objective of the research was raised a strategy of educational fun intervention that minimizes underachievement, for this contextual factors that affect the poor academic performance was analyzed, it was proposed the implement educational playful strategies leading to minimization underperforming academics and assess the impact of ludic pedagogical strategies.

This project is framed within the research pedagogy, didactics and childhoods, an institutional general line in the field of research, and it is part of the Education, media and mediations line, line of the Faculty of Education of the University Foundation The liberators. The proposed educational intervention is characterized by addressing the promotion of extracurricular activities for young people in space of the school and with the support of teachers and administrative staff to develop recreational and sports activities, and forming study groups that some students to provide reinforcement in areas that have lower school performance. The objective of this proposal focuses on achieving better performance of young people in the learning process, addressing the root causes of a negative student attitudes against education, for example it is intended that the young take the free time activities that contribute to their physical development, such as sport, and at the same time to develop a team where values reinforce the theme.

Keywords. Playful strategies, use of leisure time, sport, recreation, academic performance.

Tabla de contenido

Capitulo 1. Bajo rendimiento escolar qué hay detrás y a qué conlleva	10
Capitulo 2. Las actividades recreativas y deportivas como un factor clave en el desarrollo integral.	13
Capitulo 3. Diseño metodológico	28
Capitulo 4. Estrategias de recreación y deporte como factores lúdicos de enseñanza	31
capitulo 5. El por qué hacer del deporte, el arte y la recreación los aliados en la enseñanza	41

Lista de tablas

Tabla 1. Características del juego	23
Tabla 2. Diferencias entre el juego espontaneo y dirigido.....	25
Tabla 3. Presupuesto y responsables de las acciones.....	48

Lista de figuras

Figura 1. Esquema Proyecto de intervención	31
--	----

Lista de anexos

Anexo A. . Encuesta a estudiantes, análisis de la encuesta.....	47
Anexo B. Responsables y costo de las acciones	48
Anexo C. Cronograma de actividades	49

Capítulo 1

Bajo rendimiento escolar qué hay detrás y a qué conlleva

El bajo rendimiento académico en la escuela colombiana ha crecido por múltiples factores entre los que podemos destacar: poco interés por el aprendizaje, desplazamiento forzado, dificultades económicas, modelos tradicionales, entre otros, los cuales complejizan la dinámica educativa y los procesos de enseñanza aprendizaje en cualquier nivel educativo.

En esta línea, el rendimiento académico constituye un elemento necesario de abordar y por lo tanto un tópico esencial en los contextos educativos que deber ser tratado y abordado con rigurosidad del caso.

Desde esta perspectiva, se observa que en la Institución Educativa San Pio X los jóvenes del grado decimo, presentan un bajo rendimiento académico, por factores de riesgo externos e internos como la venta de sustancias alucinógenas que se comercializa en ocasiones dentro de la institución, desaprovechamiento del tiempo libre, poco interés por la formación académica, falta de proyectos de vida, pensamientos facilistas por parte de los estudiantes, entre otras dificultades que incrementan el bajo rendimiento académico, visibilizando un panorama desalentador de cara al futuro, lo cual no solo generara consecuencias negativas a nivel educativo, sino también a nivel social y familiar.

Este problema pedagógico y por lo tanto social, tiene sus causas en la falta de acompañamiento familiar, la falta de oportunidades por parte del gobierno nacional y local, la violencia al interior de los hogares que se evidencia en la disfuncionalidad del núcleo familiar, a esto se suma que los jóvenes están expuestos permanentemente a problemas sociales como

desempleo, la violencia por bandas criminales, etc. lo cual trae como consecuencia la carencia de una visión y un proyecto de vida donde se fije metas y objetivos claros para un futuro cercano como se señaló líneas atrás. La problemática descrita afecta en alta medida los ciclos de aprendizaje ya que los intereses del alumno no se evidencian, al contrario de ello este se confina en su realidad familiar la cual carece de satisfacción de las necesidades básicas y con ello la pérdida de motivación por su propio aprendizaje y por su vida en general.

Lo anterior también afecta las relaciones cotidianas que se viven en la institución, ya que si un alumno posee mayores preocupaciones y problemas, que los que se le plantean a nivel académico, será un joven con pésimas relaciones interpersonales, esto en relación al campo familiar el cual no fomenta la sana convivencia, ni los buenos principios morales, aumentando la probabilidad de que su comportamiento sea conflictivo con sus compañeros y sus profesores.

Si la problemática persiste y no se adopta medidas de intervención pedagógica para regularlo, las consecuencias sociales serán alarmantes ya que la tasa de deserción escolar puede incrementarse, lo cual desencadenara otras problemáticas que requerirán otros procesos, en otras palabras no se estará contribuyendo al desarrollo del país.

Desde esta perspectiva surge la siguiente pregunta de investigación: **¿a través de qué acciones lúdicas se pueden minimizar el bajo rendimiento académico en los estudiantes de grado decimo de la Institución Educativa San Pio X de la Cumbre Valle del Cauca?**, para brindar respuesta a esta inquietud se han planteado los siguientes objetivos; el general se centra en: Diseñar una estrategia de intervención lúdico pedagógica que minimice el bajo rendimiento académico de los alumnos de grado decimo de la institución Educativa San Pio X; y los específicos se orientaron en: Analizar los factores contextuales que inciden en el bajo rendimiento académico,

implementar estrategias lúdico pedagógicas que propendan por la minimización del bajo rendimiento académicos y evaluar el impacto de las estrategias lúdicos pedagógicas.

Teniendo en cuenta lo anterior, el proyecto investigativo es viable, principalmente porque existe contacto directo y permanente con nuestros jóvenes miembros de la institución, lo que permitirá obtener información relevante y destallada de las dificultades que viven estos estudiantes, y así mismo generar acciones eficientes.

Por otro lado el estudio tienen una relevancia social, educativa y pedagógica que se resume en el aumento del rendimiento académico de los estudiantes, el bienestar de la institución generando reconocimiento de la misma, de esta manera se formara bachilleres integrales que contribuyan al bienestar de la sociedad en general; aportando al campo educativo una estrategia que combine acciones lúdicas con un sentido real frente al compromiso de minimizar el bajo rendimiento académico, esto alentará a las instituciones educativas locales a crear un módulo lúdico permanente con el objetivo de disminuir la deserción escolar y las dificultades sociales descritas anteriormente.

Finalmente, como profesional de la educación y como colombiana no solo tengo un compromiso con mis alumnos sino con la sociedad, por lo tanto no solo debo enfocarme en orientar y enriquecer intelectualmente a mis estudiantes, sino en contribuir al desarrollo de sujetos integrales con una fuerte escala de valores humanos para lo cual se plantea esta propuesta de investigación

Capítulo 2

Las actividades recreativas y deportivas como un factor clave en el desarrollo integral.

En este capítulo se abordaran los conceptos clave que sustentan la propuesta y que brindan un soporte teórico interesante para comprender el tema central de la misma. Comenzaremos señalando el concepto de lúdica.

La lúdica se define como:

Un proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos, una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. (José Luis lobo Bustamante y francisco mechen bello, 2004, p. 54)

Lo lúdico además implica otra de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto. Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. La mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego.

Según Andreu y García. (2010, p.121) las acciones o actividades didácticas o lúdico-educativas son aquellas actividades incluidas en el programa de una asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa.

Para Ballesteros (2011, p.10) la lúdica es un medio que posibilita escenarios de interacción comunicativa donde cada participante tiene un rol en el que debe seguir reglas y normas que ha aceptado con libertad, autonomía y responsabilidad, acciones que le permiten descubrir sus habilidades y potenciar su creatividad y capacidad de asombro; estas son habilidades básicas en el trabajo científico. “El juego implica “ser” y “hacer”, por lo que requiere de la participación activa e integral de quien lo aborda al permitirle explorar y experimentar a partir de sensaciones, movimientos y de la interacción con los demás y con la realidad exterior para estructurar de forma progresiva su aprendizaje sobre el mundo.

A través de las actividades lúdicas se busca hacer frente al tema del bajo rendimiento, que es tendido Guerrero., Cardona., Tovar. (2013. P.656) entienden el bajo rendimiento escolar o académico, como el resultado de múltiples factores y causas, entre los que se encuentran: los de carácter individual con relación a su estado de salud, el contexto familiar, la situación socioeconómica y otros asociados al propio sistema educativo. Así, la repetición y el retraso escolar, fenómenos que con alta frecuencia anteceden a la deserción, unidos a un bajo nivel de aprendizaje de los contenidos básicos de la enseñanza, conspiran contra el aprovechamiento del potencial de los niños desde temprana edad. Sus efectos negativos se acumulan a lo largo del ciclo escolar, incidiendo de manera muy desigual en las oportunidades de bienestar, sobre todo entre los sectores más pobre.

Concepto de rendimiento académico: por su carácter complejo y multidimensional evoluciona a partir de concepciones centradas en el alumno (basadas en la voluntad o en la

capacidad de este), en los resultados de su trabajo escolar, hasta concepciones holísticas que atribuyen el rendimiento a un conjunto de factores derivados del sistema educativo, de la familia y del propio alumno

En esta misma línea se bosqueja que para minimizar los índices de rendimiento académico, es importante considerar también el tiempo libre de los estudiantes, Ortega y Gasset habla de que:

El tiempo libre es el tiempo que queda libre de las necesidades y obligaciones ineludibles; es decir, es el tiempo empleado en actividades no obligatorias, donde el tiempo debe entenderse estar libre para algo y no estar libre de algo, o sea estar disponible para ejecutar placer y satisfacción debe ser provecho para uno mismo y para los demás a manera de conclusión el tiempo libre es un bien único que no es renovable; no se puede comprar, ni ahorrar, ni pedir prestado. Solo se puede usar. Es una riqueza que se debe aprender a valorar (José Luis Ibo Bustamante y Francisco Mechen Bello, 2004, pg. 54)

Por esta razón Concha Jaramillo Guijarro (1995), en su estudio sobre el análisis de una propuesta educativa en el tiempo libre afirma:

La historia se limita al siglo XX al mundo occidental, y está vinculada a la aparición del ocio como un fenómeno propio de los países industrializados, en los que ha cambiado sustancialmente la distribución de los tiempos de las personas aumentando la brecha entre tiempo libre y tiempo de obligaciones, convirtiendo el tiempo libre en tiempo de consumo” (p.)

Es por esto que la educación para el tiempo libre está sujeto a las transformaciones sociales y a las necesidades creadas por la sociedad por ende es de suma preocupación para los futuros educadores y licenciados que los estudiantes hagan un uso inadecuado del tiempo libre, teniendo en cuenta que en algunas ocasiones están sin el acompañamiento de sus padres o un adulto

responsable, un ejemplo de ello es una encuesta en el contexto internacional (España) donde se encontró la siguiente estadística frente al uso del tiempo libre por parte de niños y niñas entre los 6 y 16 años:

Los niños y niñas de 6 a 16 años, la distribución del tiempo la podemos estimar de la manera siguiente: un 10% está dedicado a la escuela, un 41% del tiempo se dedica a dormir, un 14% a ver la televisión, un 19% al ocio, un 4% a los desplazamientos y al trabajo personal y, finalmente, un 12% a comer y a la higiene personal (Aismak, 2000, SP)

Según el estudio de Aismak, (2000) se muestra que el tiempo de los niños y adolescentes, que en el entorno un 15% se dedicaría al marco del tiempo escolar (escuela, trabajo personal y desplazamiento) y el 35% del tiempo a ver la televisión y al tiempo libre, conjuntamente. De acuerdo Aismak (2000) “el individualismo, la depresión, la soledad, el aislamiento, el sedentarismo” (p.45) son problemas que afectan el desarrollo de los jóvenes y por eso se debe fomentar modelos de vida donde se promueva la actividad física, la socialización y el trabajo colaborativo.

Los adolescentes emplean su tiempo libre de diferentes maneras, estas varían de acuerdo a las actividades que realizan; ya que pueden ser positivas como el deporte, la lectura, la música o de otra forma de arte; como que también pueden ser negativas como el consumo de drogas, pandillas, delincuencia o algún otro tipo de actividades que causen desadaptación con su entorno como el alcohol y el cigarrillo. Las actividades que se realizan en el tiempo libre, con quienes y dónde se hacen son claves en la promoción y prevención de la salud de los adolescentes y deben formar parte de la evaluación integral de un adolescente.

Ahora bien en la investigación “Cali y Madrid, unidos por el fútbol y buen uso del tiempo libre de los niños” se tuvo por objetivo es colaborar con el programa que tiene el Alcalde en el aprovechamiento del tiempo libre de los niños y desarrollar valores, porque la Fundación antes de ser un semillero, es una escuela de integración y de formación de valores en los niños. El Alcalde de Cali Jorge Iván Ospina Gómez, se reunió con representantes del Real Madrid en Colombia con el objetivo de intercambiar ideas que permitan el fortalecimiento, tanto de las Escuelas de Fútbol del Real Madrid en Bogotá y el programa “Estrellas de Fútbol del Barrio” que lidera la Administración caleña. (Alcaldía de Cali, 2010)

En algunos eventos internacionales hemos tenido la oportunidad de presentar el proyecto de la Alcaldía de “Escuelas o Estrellas de Fútbol al Barrio” y ha generado mucho interés, por eso hemos tenido conversaciones con el Real Madrid, con la Fundación Revel, de tal forma que podamos hacer un convenio entre la Fundación Revel, el Real Madrid, la Alcaldía de Cali y “Estrellas de Fútbol del Barrio” para que podamos alimentar y seguir implementando el proyecto. (Alcaldía de Cali, 2010) De acuerdo con esta publicación en la página oficial de la alcaldía de Cali valle del cauca, donde hace beneplácito al acuerdo realizado con el club deportivo Real Madrid, hace referente a nuestro trabajo pedagógico metodológico donde utilizamos el deporte como fundamento en el desarrollo de los niños y niñas , ya que este permite la interacción entre unos y otros , el trabajo en equipo, el liderazgo, la disciplina, que son aspectos de equilibrio en los niños y niñas en su formación desde allí el interés de los gobernantes de turno en el desarrollo de proyectos deportivos que permitan la sana utilización del tiempo libre. (Alcaldía de Cali, 2010)

Según el Ministerio de Educación Nacional dentro de sus Estrategias de la Política de Calidad Educativa: contempla la Formación para ciudadanía mediante el Fortalecimiento y

expansión de los programas proyectos pedagógicos. Según Agudelo y Flores (1.997) una propuesta pedagógica una estrategia de planificación de la enseñanza con un enfoque global, que toma en cuenta los componentes del currículo y se sustenta en las necesidades e intereses de los niños, niñas y jóvenes y de la escuela, a fin de proporcionarles una educación mejorada en cuanto a calidad y equidad.

De manera general, el rendimiento académico esta también relacionado con el derecho al desarrollo integral; Aunque el concepto de desarrollo integral suele asociarse a los niñas y niñas, los adolescentes también tienen este mismo derecho, razón por la cual se hace una reseña de los mismos. En Colombia el tema de desarrollo integral ha estado reconocido, y por eso se promueve que desde la familia, las instituciones educativas, y en sí la sociedad se promuevan actividades como el juego.

En Colombia el Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de noviembre de 2006) delimita un marco legal para garantizar el cumplimiento de los derechos que tienen los menores de edad. La ley reconoce los derechos y garantiza que se cumplan sin importar aspectos como la nacionalidad, el género (sexo), edad, grupo étnico, capacidades diferenciadas o ciclo vital. La Ley también plantea que el cumplimiento de estos derechos es una responsabilidad compartida entre Familia, Sociedad y Estado. Entre los derechos que la ley reconoce figuran:

- Derecho a la supervivencia y salud “salud integral, es la garantía de la prestación de todos los servicios, bienes y acciones conducentes a la conservación y a la recuperación de la salud de los niños, las niñas y adolescentes”, de acuerdo con el Artículo 27 de la Ley 1098 de 2006, Código de la Infancia y la Adolescencia. (Ley 1098 de noviembre de 2006).

- Derecho a la educación y el desarrollo:

La educación en la infancia es un proceso continuo y permanente de interacciones y relaciones sociales de calidad, oportunas y pertinentes, que posibilitan a los menores potenciar sus capacidades y adquirir las competencias para la vida en función de un desarrollo pleno que propicie su constitución como sujetos. (Ley 1098 de noviembre de 2006).

- Derecho a la protección:

El derecho que tienen los niños, niñas y adolescentes al desarrollo integral y a ser protegidos contra todas las acciones o conductas que causen muerte, daño o sufrimiento físico, en especial, contra el maltrato y abusos de toda índole, lo contempla la ley 1098 en sus Artículos 18 y 29, como un derecho impostergable de la primera infancia. (Ley 1098 de noviembre de 2006).

- Derecho a la participación:

Entendiendo por participación el derecho a expresar su opinión y a que esta sea tomada en cuenta, según la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño. Es responsabilidad del Estado, la sociedad y la familia propiciar la participación, desde la primera infancia, de los niños en espacios y decisiones que afecten sus propias vidas, esto es, crear condiciones y medios para fortalecer una cultura democrática y de ejercicio de ciudadanía. (Ley 1098 de noviembre de 2006).

Para dar cumplimiento a los derechos anteriormente mencionados, la ley establece que existen una serie de actores portadores de obligaciones en relación con el derecho al desarrollo

integral en la primera infancia, reconocidos en las políticas públicas, con en las leyes colombianas. Estos actores son:

(Ley 1098 de noviembre de 2006).

Familia: Se constituye en el pilar fundamental de la crianza y atención, lo que exige “trascender de la atención individual y activar procesos de colaboración y de corresponsabilidad; porque si para los individuos es el contexto más propicio para generar vínculos significativos, favorecer la socialización y estimular el desarrollo humano; para el Estado y la sociedad, la familia es su capital (p.24).

Según la Ley 1098 de noviembre de 2006, en cabeza de todos y cada uno de sus agentes tiene la responsabilidad inexcusable de actuar oportunamente para garantizar la realización, protección y el restablecimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes. Corresponde al Estado en sus niveles nacional, regional, distrital y local, la formulación e implementación de la política de primera infancia. Las posibilidades de hacerla realidad se encuentran estrechamente ligadas a la iniciativa, voluntad y capacidad de las autoridades locales, para generar políticas y planes de acción (a nivel de municipios, veredas, barrios, familiar) y para la toma de decisiones que permitan avanzar técnica y operativamente en el tema.

Las autoridades nacionales, regionales, distritales y locales deben comprometerse con la promoción, garantía y restablecimiento del derecho al desarrollo integral de la primera infancia, mediante la prestación eficiente de sus servicios.

Sociedad: La ley 1098 de 2006 Código de la Infancia y la adolescencia en su artículo 40

Define las obligaciones de la sociedad en cumplimiento de los principios de corresponsabilidad y solidaridad, las organizaciones de la sociedad civil, las asociaciones, las empresas el comercio organizado, los gremios económicos y demás personas jurídicas, así como las personas naturales, tienen la obligación y la responsabilidad de tomar parte activa en el logro de la vigencia efectiva de los derechos y garantías de los niños, las niñas y adolescentes (p).

Considerando lo anterior se evidencia que en Colombia la ley reconoce los derechos de los menores de edad y enfatiza en la responsabilidad de la familia, el estado y la sociedad el promover el cumplimiento de los derechos.

Para este trabajo se aborda el tema de la actividad física, ya sea deportiva o cultural como parte fundamental del desarrollo de menores en edad escolar. Por ello se describe como actividades como el juego aporta al desarrollo de los jóvenes.

De acuerdo a la autora Llanos M. (s.f)

El juego aparece como un medio de adaptación del niño a la sociedad en que le corresponde vivir. En la medida en que el juego es una situación social que implica el contacto con otros, el niño enfrenta conflictos y se le permite colaborar, y compartir. En cada etapa de la niñez existen unos juegos que son más propicios para desarrollar habilidades y que se ajustan más a las capacidades físicas y mentales del menor (año, p.47)

En este sentido el autor Reina R. (2009) plantea cada uno de los juegos contribuye al desarrollo biológico, psicológico y social del niño, clasificándolos de la siguiente manera:

Juegos de movimientos y ejercicios. Hasta los dos años, el niño practica un juego espontáneo de carácter sensorio-motriz que le permite ir paulatinamente controlando sus movimientos y, a la vez, explorar su cuerpo y el medio que le rodea.

Juegos simbólicos. A partir de los tres años, coincidiendo con el desarrollo de la expresión oral, niños y niñas juegan a “hacer como si fueran” la mamá, el papá, la médico o el indio. Son juegos en los que tiene un gran peso la fantasía y con los que el niño transforma, imita y recrea la realidad que le rodea.

Juegos de reglas. A partir de los seis o siete años, este tipo de juegos supone la integración social del niño, que sigue y acepta unas normas en compañía de otros, lo que, en definitiva, conducirá al respeto de las normas de la sociedad adulta (p.5)

Los juegos en las diferentes etapas de la infancia aportan al desarrollo, claro está, que es necesario una orientación para maximizar los beneficios y prevenir ciertos riesgos asociados a la práctica recreativa. Según Llanos (s.f) Las actividades lúdicas, por comprometer elementos altamente creativos, hacen que el niño encuentre en ellas:

Lo que necesita para crecer, para estimular su organismo que está en pleno proceso de desarrollo. Incluyendo aquí, en los mismos juegos, tanto las actividades motoras que lo estimulan fisiológicamente, como las novedades intelectuales que los despiertan mentalmente, como las relaciones interpersonales que lo motivan socio-afectivamente" (Llanos, s.f. p.5)

Es importante destacar los aspectos positivos que trae el juego, lo que justifica su promoción, siguiendo las Garaigordobil (1992) se detallan las características generales del juego infantil:

Tabla 1. Características del juego

Características	Descripción
Actividad fuente de placer.	Es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas.
Experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad.	Pues la característica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección (Amonachvilli, 1986).
La ficción es su elemento constitutivo.	Se puede afirmar que jugar es hacer el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier cosa puede ser convertida en un juego y cuanto más pequeño es el niño y la niña, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad
Actividad que implica acción y participación.	Pues jugar es hacer, y siempre implica participación activa del jugador y de la jugadora, movilizándose a la acción. - Actividad seria: el juego es tomado por el niño y la niña con gran seriedad, porque en el niño y la niña, el juego es el equivalente al trabajo del adulto, ya que en él afirma su personalidad, y por sus aciertos se crece lo mismo que el adulto lo hace a través del trabajo. Pero si la seriedad del trabajo del adulto tiene su origen en sus resultados, la seriedad del juego infantil tiene su origen en afirmar su ser, proclamar su autonomía y su poder (Chateau, 1973).
Puede implicar un gran esfuerzo.	En ocasiones el juego puede llevar a provocar que se empleen cantidades de energía superiores a las requeridas para una tarea obligatoria.
Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo.	El niño y la niña a través del juego expresa su personalidad integral, su sí mismo

Interacción y comunicación.	El juego promueve la relación y comunicación con los “otros”, empujando al niño y la niña a buscar frecuentemente compañeros, pero también el juego en solitario es comunicativo, y es un diálogo que el niño y la niña establece consigo mismo y con su entorno.
Espacio de experiencia peculiar	El juego, como indica Elkonin (1985), es una reconstrucción sin fines utilitarios de la realidad hecha por el niño y la niña en la que plasma papeles de los adultos y las relaciones que observa entre ellos; en este sentido, el niño y la niña observa e imita reproduce en sus juegos la realidad social que le circunda.

Fuente. Moreno Murcia J. A., Rodríguez García P. L. El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil.

El juego ofrece diferentes beneficios, pero para cada edad se debe direccionar juegos que exijan a los niños, tanto mentalmente o físicamente, para que dicho esfuerzo conlleve a desarrollar nuevas habilidades. En la vida práctica los niños y niñas van desarrollando juegos conforme a lo que ven o imitan, sin embargo, también está la opción del juego dirigido, el cual tiene un propósito y se realiza en lo que podría denominarse un ambiente moderado.

En la tabla 2 se relaciona las diferencias entre el juego espontaneo entre niños y los juegos dirigidos en que un adulto interviene como moderador, estableciendo reglas e instrucciones.

Tabla 2. Diferencias entre el juego espontaneo y dirigido

Juego espontáneo	Juego dirigido
Ausencia de finalidad	Posee objetivos señalados por parte del adulto
Falta de variedad Falta de perseverancia Falta de dirección Falta de compañerismo Falta de medidas	Limitación de la libertad y autonomía. Supresión de la espontaneidad y de la pureza del juego.
Ventajas	
Conocimiento profundo del niño y la niña Conocimiento, estructura y relaciones de grupo Perfecto ajuste con la edad e intereses Rico vivero de juegos dirigidos	Variedad Corrección y eliminación de defectos Ecuanimidad en los resultados Efectos controlados y planificados

Fuente. Moreno Murcia J. A., Rodríguez García P. L. El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil

Como menciona los autores Moreno Murcia J. A., Rodríguez García P. L. (2009), el juego trae diferentes beneficios, por ejemplo el juego en la edad de 5 a 10 años tiene un impacto positivo en el desarrollo físico de los menores, dentro del análisis de la motricidad en la segunda infancia, diversos autores coinciden en considerar las habilidades motrices bajo la siguiente perspectiva:

- Habilidades motrices básicas cuya característica primordial es la locomoción.

- Habilidades motrices cuya característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio, sin una locomoción comprobable.
- Habilidades motrices caracterizadas por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos.

Según Reina R. (2009) la escuela sería el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, digo sería porque sucede la mayoría de las veces que éste, el juego es sólo un pasatiempo, y se pierde todo el potencial de educar a través de lo lúdico.

Finalmente para el desarrollo de éste trabajo de grado se consultaron diferentes estudios orientados al tema de las estrategias educativas, se hizo énfasis en las investigaciones que abordaron el tema del juego, el deporte y las actividades artísticas en el proceso de aprendizaje y el aprovechamiento del tiempo libre. Entre los estudios que se consultaron figuran los siguientes:

Importancia de las actividades lúdicas para fortalecer el valor de la tolerancia en los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa José De La Vega de Cartagena de Indias, desarrollado por Terán y Vivas en el 2014. Este proyecto utilizó una estrategia lúdica para fortalecer el valor de la tolerancia, permitiendo la convivencia armónica en la relación con otros. Este trabajo se convierte en un antecedente porque evidenció como las actividades lúdicas aportan a tener una serie de normas y valores que generan un ambiente de trabajo que facilita las actividades de enseñanza, la convivencia de los jóvenes y la reducción de exposición a riesgos sociales.

El siguiente trabajo se denomina ¿Qué tipo de estrategias lúdicas permiten el desarrollo de hábitos de estudio en estudiantes del grado 5⁰ de la Institución Educativa INEM Lorenzo María

Lleras del municipio de Montería, Córdoba? De los docentes Arteaga, Humanéz y Santana, en el año 2015. Este proyecto generó una conexión entre los grupos involucrados en el conflicto: alumno (como eje central) y la familia, colegio y comunidad (como actores secundarios). Por tanto es un antecedente para este proyecto porque mostró cómo una serie de factores contribuyen a los hábitos de estudio de los jóvenes más allá del aula de clase, se analizó como elementos del ambiente escolar afectan el proceso de enseñanza aprendizaje.

Otros de los trabajos que soportan la investigación se titula: Diversas manifestaciones lúdicas en el aprovechamiento del tiempo libre, desarrollado por Muñoz, Muñoz y Pinzón (2015), el elemento del trabajo en el que centramos interés es el fomento de la responsabilidad del estudiante frente a su rendimiento académico, este trabajo considera que el tiempo libre es algo que se puede aprovechar e incidir en la formación de los niños y jóvenes, de tal manera que en torno al tiempo libre de haber una programación e actividades, las cuales deben estar ligadas a unos objetivos según la edad, y el contexto del joven. Este antecedente aportó a pensar como los jóvenes deberían aprovechar el tiempo libre, usándolo para qué, en función de que y con la ayuda de quien.

Capítulo 3

Diseño metodológico

Este proyecto se encuentra enmarcado dentro de la línea de investigación Pedagogía, Didácticas e Infancias, una línea general institucional en el campo de investigación, así mismo se enmarca en la línea Pedagogía, medios y mediaciones, línea de la Facultad de Educación de la Fundación Universitaria los Libertadores.

En cuanto a línea de investigación pedagogía, medios y mediaciones enfatiza en que “estos adquieren especial sentido al reconocer las rupturas de una cultura educativa centrada en la palabra escrita y hablada y la nueva tendencia de una práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilitan otras formas de acceder a la información, de producir conocimiento, de interactuar con los otros y de establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje.” (Infante A. 2009, p.16) acorde a esta línea de investigación en este trabajo se aborda el tema del bajo rendimiento considerando diferentes elementos del ambiente educativo que aportan a que el estudiante tenga una actitud positiva frente al aprendizaje dentro el aula como la convivencia fuera de la misma. Dentro de la línea de investigación esta investigación se orienta hacia el eje de “núcleos de problemas que se ocupan de los sujetos partícipes del acto educativo” de esta manera de aborda una problemática que afecta a los estudiantes para construir unas estrategias de solución.

Para el desarrollo de esta investigación se recurrió al estudio descriptivo que el cual busca identificar propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Según Narváez (2009, 180) estos “miden o evalúan diferentes

aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. Desde el punto de vista científico, describir es medir”. Salkind, (2005) el estudio descriptivo se define como aquella en que “se reseñaran las características o rasgos de una situación o un fenómeno que son objeto de estudio”. En la realización de un estudio descriptivo se seleccionan determinadas variables de interés para la investigación y se miden de forma independiente para facilitar su estudio y comprensión, en este caso se hizo un diagnóstico de los problemas que están relacionados con el bajo rendimiento de los jóvenes de grado de decimo, posteriormente según lo encontrado se propuso una serie de estrategias que responden a la problemática y están acorde al contexto institucional.

Este trabajo tuvo un enfoque mixto, éste es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio, en una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema, o para responder a preguntas de investigación. En cuanto a lo cualitativo se considera así porque se recurrió a consultar opiniones de la padres de familia, además de la observación realizada dentro de la institución, los datos recolectados sirvieron para hacer una descripción de la situación problemática y posteriormente la construcción de una alternativa de solución. En cuanto a lo cuantitativo, este trabajo usó la encuesta como técnica que facilitó medir algunos aspectos relacionados con el consumo de sustancias psicotrópicas. (Ver Anexo A)

Para la recolección de la información se utilizaron diferentes técnicas, entre ellas la observación, la entrevista y la encuesta, las cuales se describen a continuación:

La observación se define según Moran (2007, p.45) como: “la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar

espontáneamente” En esta caso se realizó una observación de como los jóvenes interactúan en el ambiente escolar, especialmente en el tiempo libre donde tienen la posibilidad de realizar alguna actividad física y recreativa.

De igual manera se utilizó la entrevista según el diccionario de la Real Lengua Española (RAE, 2000) esta se define como el encuentro y conversación entre dos o más personas para tratar un asunto determinado, conversación o serie de preguntas y respuestas que entabla un interlocutor con un personaje para indagar por sus opiniones. Para esta investigación se realizó una entrevista a los padres de familia con el fin de conocer las problemáticas que afectan a sus hijos en el aprovechamiento del tiempo libre, especialmente una vez termina la jornada escolar.

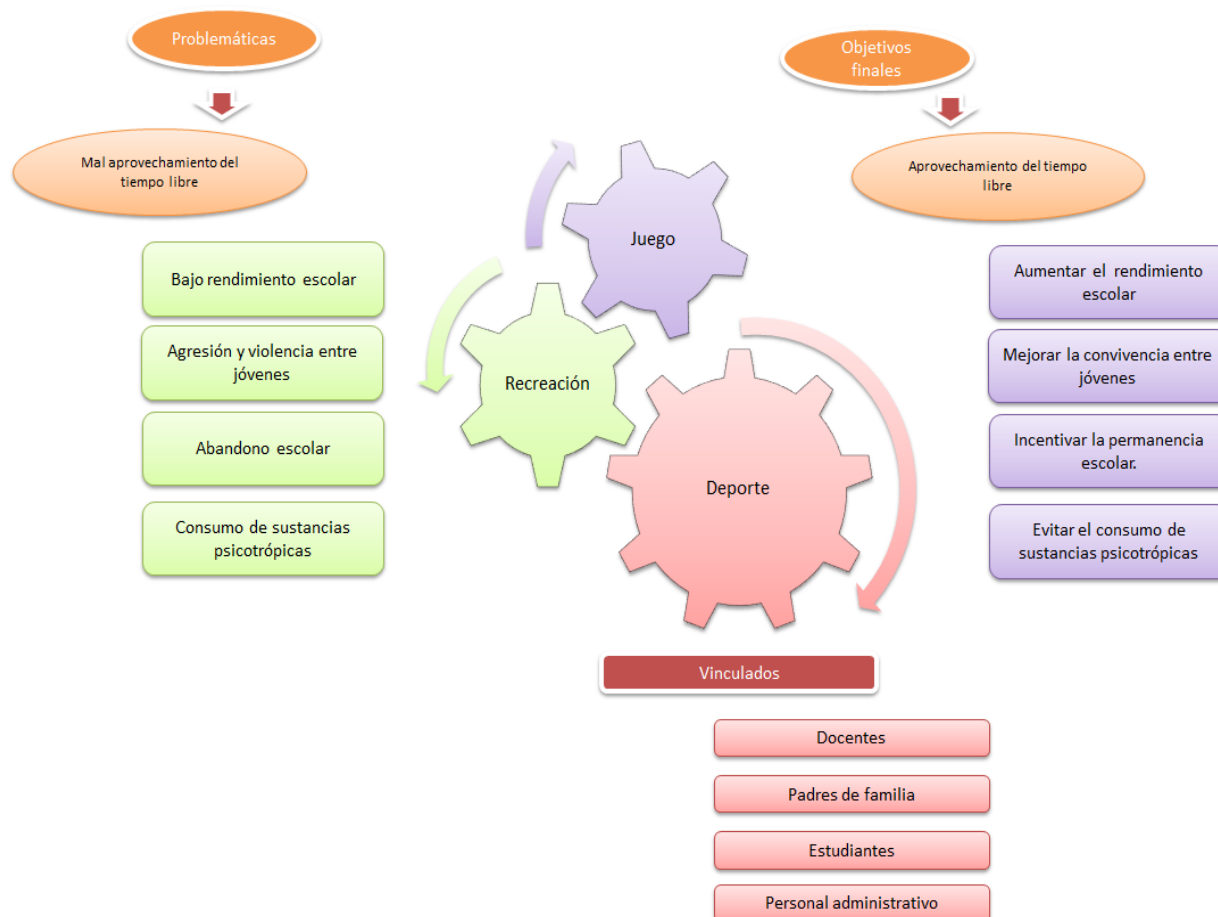
También se usó la encuesta, una técnica cuantitativa que consiste en una investigación realizada sobre una muestra de personas representativa de una población particular, en esta caso se utilizó un formato de encuesta para indagar sobre el consumo de sustancias psicotrópicas, la cual se aplicó a una muestra de 25 estudiantes de grado decimo. (Ver Anexo A).

En cuanto a la población y muestra, este trabajo se enfocó en los estudiantes de la Institución Educativa San Pio X del municipio de la Cumbre – Valle del Cauca, y como muestra se consultó a 25 estudiantes del grado 10 -1 a través de la encuesta, igualmente se les observó durante el tiempo libre dentro de la institución y la clase de educación física.

Capítulo 4

Estrategias de recreación y deporte como factores lúdicos de enseñanza

Figura 1. Esquema Proyecto de intervención



Fuente: de la autora

La propuesta de intervención pedagógica, se caracteriza por abordar la promoción de actividades extracurriculares para que los jóvenes en espacio de la institución educativa y con el apoyo del personal docente y administrativa puedan desarrollar actividades recreativas y deportivas, además de conformación de grupos de estudio que le facilite a algunos estudiantes hacer reforzamiento en las áreas en que presentan un menor rendimiento escolar. El objetivo de

esta propuesta se enfoca en alcanzar un mejor rendimiento de los jóvenes en el proceso de aprendizaje, haciendo frente a las causas que originan unas actitudes negativas del estudiante frente a la enseñanza, por ejemplo se busca que el joven aproveche el tiempo libre en actividades que aporten a su desarrollo físico, como es el deporte, y que al mismo tiempo pueda desarrollar un trabajo en equipo donde refuerce el tema de valores.

La estrategia se desarrolló en dos fases:

En la Fase I, se hizo un diagnóstico donde se consultó directamente a los jóvenes aspectos relacionados con la problemáticas, así mismo se observó el comportamiento de los estudiantes dentro de la institución para identificar aquellos aspectos que le motivan y que facilitan la convivencia, el trabajo en equipo y sobre todo influyen positivamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje. En esta fase se realizó una encuesta, (Ver anexo A), esta se aplicó a una muestra de 25 estudiantes del grado decimo.

Fase II, en esta con base en los resultados obtenidos de la Fase I se procedió a estructurar una serie de estrategias cuyo fin fue la promoción del deporte, actividades artísticas, y la conformación de grupos de estudio. Cada una de las estrategias fue pensada para que el estudiante tenga opciones y pueda vincularse a las actividades planeadas según su interés personal y para sacar provecho a los potenciales talentos.

En la fase I se hizo un diagnóstico de la situación actual, se consultó mediante una encuesta a una muestra de 25 estudiantes del grado decimo (Ver anexo A), según lo evidenciado el 68% ha consumido alguna bebida alcohólica, el 20% ha probado marihuana, y un 4% ha consumido algún tipo de sustancia ilícita que afecta su estado de conciencia. Así mismo, en el entorno se identificó factores de riesgo, por ejemplo se encontró que el 32% ha viajado alguna vez en un carro

conducido por una persona (incluido usted) o ha tomado riesgos en grupo (como realizar robos, colarse en fiestas, pedir que lo lleve un desconocido dentro o fuera de la ciudad,) que haya o hayan consumido alcohol, drogas o sustancias ilícitas. Por su parte un 12% reconoce que su familia le ha pedido reducir el consumo de alcohol y/o sustancias ilícitas.

De acuerdo a lo anterior se evidenció que los jóvenes en las condiciones actuales están expuesto a una serie de riesgos sociales que comprometen su desarrollo escolar y la terminación de sus estudios, así mismo, la presencia de dichos factores en el ambiente terminan por incidir en el bajo rendimiento y la despreocupación del estudiante por aprender según lo visto en cada asignatura. Más allá de alertar a la comunidad educativa los resultados obtenidos en la encuesta demuestran la necesidad de construir una serie de estrategias que permitan al joven realizar actividades fuera del horario escolar reduciendo su exposición al consumo de sustancias psicoactivas, y aunque en la comunidad se cuenta de espacios deportivos y recreativos para la práctica de actividades físicas, se requiere de programas articulados que motiven por un lado la integración entre jóvenes y por otro se armonice la competencia dentro de una serie de normas que fomenten la convivencia con valores.

Durante la jornada escolar según observaciones se aprecia que los jóvenes realizan actividad física, ya sea en el tiempo de descanso, en clase de educación física e incluso posterior a la terminación de la jornada escolar. Al analizar la convivencia de los estudiantes mientras realizan un juego, o practican un deporte es evidente la concentración de estos en la actividad, además el uso de una serie de normas que facilitan la cooperación, por ejemplo, existen una delegación de actividades y responsabilidades en el juego, lo que facilita la confianza y cooperación. Así mismo, se evidenció en algunos casos, diferencias entre los jóvenes que son resultas conforme a la reglas

del juego o deporte, lo que demuestra la actitud hacia el respeto a la norma cuando se entiende la finalidad de esta.

Lo anterior permitió evidenciar que el juego y el deporte en sí aportan a la convivencia de los jóvenes y al mismo tiempo permite enseñarles normas y valores para que puedan tener una actitud responsable en sus vidas. Si desde lo institucional se fomenta la práctica deportiva como algo ligado al proceso de enseñanza, el joven sentirá mayor familiaridad frente a su institución no solo como un centro de enseñanza y aprendizaje sino como el escenario para desarrollar una rol social, recrearse y compartir con sus semejantes.

Al indagar con los padres de familia de los jóvenes de décimo grado se apreció en sus narraciones lo complejo que es que desde el hogar se fomente la actividad recreativa, por ejemplo, algunos padres manifestaron la intención de sus hijos de realizar actividad física, sin embargo por limitaciones económicas estos deben hacer uso de espacios públicos donde en ocasiones hay presencia de grupos delincuenciales y donde es evidente el consumo de sustancias psicoactivas. Como padres son conscientes que sus hijos deben tener un mejor aprovechamiento del tiempo libre, sin embargo no saben cómo debe hacerse esto, en tal sentido reconocen que la institución educativa puede ser un aliado, por cuanto dispone de una infraestructura y la capacidad para ofrecer programas deportivos y recreativos.

Una de las de los problemas de que los jóvenes se expongan a un contexto de grupos delincuenciales y donde existe un consumo de drogas, es que genera cambios en su actitud y la manera cómo percibe las normas o reglas, según lo observado en la institución en algunos casos aislados, es que los jóvenes expuestos a este contexto terminan por confrontar la autoridad y los valores institucionales, mostrando un comportamiento de indisciplina, e incentivando a otros jóvenes a rebelarse contra la norma, lo que genera alteración en el desarrollo de las clases, con el

paso del tiempo sino se pone freno a esta situación se llega al abandono escolar, situación que va en detrimento de la calidad de vida del mismo estudiante y su familia.

Con todas las consideraciones anteriores se hizo evidente la necesidad de establecer unas estrategias que se enfoquen en estimular al deporte, recreación y arte, porque se debe tener una oferta de actividades que se ajusten a las necesidades y expectativas de los jóvenes. En todos los casos, dichas actividades implican un esfuerzo físico, el trabajo en equipo, el trabajar bajo unas normas y unos valores de convivencia, lo que al final termina construyendo un ambiente adecuado para la enseñanza, y para que dentro de la jornada escolar los jóvenes tengan una actitud más amable frente a la clase, reduciendo las faltas disciplinarias y fomentando el rendimiento escolar.

En la fase 2, se formula la estrategia pedagógica la cual a la vez se integra por diferentes actividades, las cuales van orientadas a la práctica deportiva, el fomento artístico, la nivelación escolar, la promoción de la escuela saludable y la promoción de la cultura y arte a través de una semana lúdico-recreativa que vincule la comunidad educativa, entre las estrategias que se proponen figuran:

- Realizar torneo inter salones de microfútbol y voleibol.
- Crear un grupo de teatro donde se integren los salones de 9no, 10mo, y 11.
- Realizar jornadas de nivelación académica enfocada en los jóvenes con bajo rendimiento.
- Proponer e implementar la semana cultural, deportiva y científica que vincule a toda la comunidad educativa.
- Promover la escuela saludable a través de capacitación a los padres de familia, para la prevención del consumo de alcohol y sustancias ilícitas

Las diferentes estrategias vinculan a la comunidad educativa, no solo a los docentes y estudiantes, sino que también aborda el rol de la administración y dirección, e incluso a los padres de familia, porque se pretende hacer frente a una problemática con diferentes causas y que puede conllevar a diversos riesgos. Y como dice la Política Nacional de Infancia y Adolescencia, la responsabilidad en la formación de niños y jóvenes recae en la familia, Estado y sociedad, por eso que las estrategias busquen integrar diferentes esfuerzos de los actores de la comunidad educativa.

Para cada una de las estrategias presentadas se realizó un objetivo, tal como se relaciona en la tabla 3, como se puede apreciar los diferentes objetivos resultan complementarios y de cierta manera hacen parte de un esfuerzo global por mejorar el ambiente en que los jóvenes aprenden.

Tabla 3. Objetivo por estrategia

Estrategia	OBJETIVO
Realizar torneo inter salones de microfútbol y voleibol.	Fomentar el trabajo en equipo, mejorar la comunicación y aportar a la socialización entre los estudiantes de diferentes grados. Así mismo promover la práctica física para combatir el sedentarismo y generar hábitos de vida saludable.
Crear un grupo de teatro donde se integren los salones de 9no, 10mo, y 11.	Generar competencias artísticas en los jóvenes para facilitar la expresión, comunicación y socialización.
Realizar jornadas de nivelación académica enfocada en los jóvenes con bajo rendimiento.	Reforzar a los jóvenes que ya han presentado un bajo rendimiento académico, y que necesitan practicar temas vistos en clase.
Proponer e implementar la semana cultural, deportiva y científica que vincule a toda la comunidad educativa.	Trabajar entre la comunidad educativa para fomentar la práctica cultural y deportiva y así hacer reconocimiento público a los diferentes grupos de trabajo.

Promover la escuela saludable a través de capacitación a los padres de familia, para la prevención del consumo de alcohol y sustancias ilícitas	Involucrar a los padres en las actividades de prevención del consumo de sustancias ilícitas y la promoción de hábitos saludables.
---	---

Fuente. Elaboración propia. 2016

Para dar cumplimiento a cada una de las estrategias planteadas se realizó la definición de unas actividades específicas, tal como se relaciona en la tabla 4. Con estas actividades propuestas se espera que los responsables dentro de la institución puedan programar su trabajo en fin de ejecutar la propuesta.

Tabla 4. Acciones para dar cumplimiento a cada estrategia

Estrategia	Acción
Realizar torneo inter salones de microfútbol y voleibol.	Crear equipos deportivos por salón.
	Programar el torneo.
	Presupuestar recursos logísticos.
Crear un grupo de teatro donde se integren los salones de 9no, 10mo, y 11.	Crear grupos artísticos para cada jornada.
	Definir roles de los integrantes de cada grupo.
	Presupuestar recursos logísticos.
Realizar jornadas de nivelación académica enfocada en los jóvenes con bajo rendimiento.	Identificar las áreas académicas donde los estudiantes presentan falencias.
	Organizar grupos de estudio.
	Definir material de apoyo a utilizar en los grupos de estudio.
Proponer e implementar la semana cultural, deportiva y científica que vincule a toda la comunidad educativa.	Definir el calendario de la semana cultural.
	Organizar los grupos de trabajo y coordinación de la semana.
	Programar las actividades culturales y deportivas de cada día.
	Socializar con la comunidad educativa.

	Definir recursos para la financiación de la semana cultural.
Promover la escuela saludable a través de capacitación a los padres de familia, para la prevención del consumo de alcohol y sustancias ilícitas.	Definir las temáticas a tratar con los padres de familia.
	Establecer un calendario para las capacitaciones.
	Convocar a los padres de familia.
	Presupuestar recursos logísticos.

Fuente. Elaboración propia. 2016

En el anexo B se relacionan los diferentes responsables por cada una de las acciones propuestas, entre los responsables de la institución se incluyó a:

- Consejo académico
- Coordinación
- Estudiantes delegados
- Jefes de área
- Profesor Educación Artística
- Profesor educación física
- Rectoría

Igualmente se espera la participación activa de los padres de familia, que serán cooperantes de las actividades y deberán en el caso de la estrategia la escuela saludable unos actores y gestores para que dentro del hogar puedan continuar con las actividades para la prevención del consumo de alcohol y sustancias ilícitas.

En el anexo B se presenta también un presupuesto que sirve de referencia para la institución, de tal manera que podrá estudiar la viabilidad financiera de implementar dichas estrategias, y de ser necesario buscar alternativas de financiamiento con el acompañamiento de los padres e instituciones públicas para el fomento de la educación, el deporte y la cultura.

En el anexo C, se presenta un cronograma propuesto para el inicio de las estrategias formuladas, para que sean incluidas en la programación de las actividades escolares de tal manera que no vayan a interferir con otros proyectos institucionales.

En una Fase 3 de la propuesta se establecieron una serie de indicadores enfocados en facilitar la evaluación y monitoreo, de las acciones propuestas. Para garantizar el cumplimiento de las diferentes actividades propuestas se diseñaron una serie de indicadores que permiten el monitoreo y seguimiento, los cuales se detallan en la siguiente tabla:

Tabla 5. Indicadores para el monitoreo y evaluación

Estrategia	Indicador	Forma de Cálculo
Realizar torneo inter salones de microfútbol y voleibol	Número de estudiantes participantes	Total estudiantes / Total estudiantes participantes
	Número de eventos realizados	Número de eventos planeados / Número de eventos realizados
Crear un grupo de teatro donde se integren los salones de 9no, 10mo, y 11.	Número de estudiantes participantes	Total estudiantes / Total estudiantes participantes
	Número de eventos realizados	Número de eventos planeados / Número de eventos realizados
Realizar jornadas de nivelación académica enfocada en los jóvenes con bajo rendimiento.	Número de estudiantes asistentes	Estudiantes con bajo rendimiento / estudiantes participantes
	Promedio de calificaciones	Comparativo: Notas período anterior vs Notas período actual
	Cantidad de clases impartidas	Cantidad de clases programadas vs Cantidad clases realizadas
Proponer e implementar la semana cultural, deportiva y científica que vincule a	Número de estudiantes participantes	Total estudiantes / Total estudiantes participantes
	Número de eventos realizados	Número de eventos planeados / Número de eventos realizados

toda la comunidad educativa	Número de estudiantes participantes por actividad	Total estudiantes / Total estudiantes participantes por actividad
Promover la escuela saludable a través de capacitación a los padres de familia, para la prevención del consumo de alcohol y sustancias ilícitas	Número de padres participantes	Total estudiantes / Total estudiantes participantes
	Número de actividades realizadas	Número de actividades planeadas / Número de actividades realizadas

Fuente. Elaboración propia. 2016

La propuesta en general y las diferentes estrategias que la integran se formularon considerando la viabilidad según la disponibilidad de recursos de la institución y el impacto que lo propuesto genera en un ambiente de estudio para mejorar el aprendizaje de los jóvenes y con ello reducir sustancialmente el bajo rendimiento escolar.

Capítulo 5

El por qué hacer del deporte, el arte y la recreación los aliados en la enseñanza

La mal aprovechamiento del tiempo libre influye en el desempeño de los jóvenes en el aula de clase, manifestándose como problemática un bajo rendimiento escolar, razón por la cual se debe buscar mecanismos para que los estudiantes desarrollen actividades de esparcimiento como lo es la práctica deportiva y recreativa y así generar que una interacción social y con ello se pueda reformar la convivencia pacífica, acorde a una serie de normas y valores aceptados por la comunidad.

Para incentivar a los estudiantes del colegio, para que empleen adecuadamente el uso tiempo libre, a través de las lúdicas, haciéndoles ver la importancia, para su crecimiento personal, es necesario la participación de los docentes y padres de familia.

En el colegio se debe fomentar una cultura hacia la actividad física, y en el hogar se deben promover las condiciones para que los jóvenes puedan realizar juegos en compañía de niños y niñas de su edad, así mismo, de ser posible se debe promover el juego en espacios abiertos como partes, unidades recreativas que faciliten el ejercicio y el contacto con otros menores.

Concientizar a los menores sobre el uso responsable de los dispositivos móviles para que los usen con un tiempo restringido y lo combinen con actividad física, ya sea a través del deporte o juego.

Fomentar la práctica deportiva o de juegos que impliquen actividad física, varias veces a la semana, para que los niños y niñas tengan la posibilidad de esforzarse físicamente e interactuar con otros menores.

A los padres se les recomienda realizar actividad física con sus hijos, la enseñanza de juegos tradicionales, es una oportunidad propicia, mediante esta clase de juego se podrá desarrollar habilidades físicas, comunicativas, y sociales.

A los docentes como a los padres se les recomienda propiciar espacios abiertos para que los niños y niñas puedan jugar. Es por ello que deben programarse salidas recreativas a parques y centros recreativos.

Lista de referencias

- AGUDELO Y FLORES (1.997). Citado en Proyectos Transversales. [En línea] Recuperado el 10 de octubre de: <http://transversalidadensi.blogspot.com.co/p/fundamento-legal.html>
- AISAMAK, Eduardo León (2002) *Gestión del Tiempo Libre*. Colombia planeta azul deporte. Colombia 2000.
- ALCALDÍA DE CALI. (2010). Cali y Madrid, unidos por el fútbol y buen uso del tiempo libre de los niños. [En línea] Recuperado el 10 de octubre de 2015 de: http://www.cali.gov.co/planeacion/publicaciones/avance_extra_jueves_13_de_mayo_de2010_pub
- ANDREU Y GARCÍA. (2010) Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico Universidad Politécnica Valencia (España) - IES La Moreria, Mislata, Valencia (España)
- BALLESTEROS (2011) La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas. Universidad Nacional de Colombia Facultad de Ciencias Bogotá, D.C., Colombia.
- BORRERO SANDOVAL Y MINA FORY (2001). Los juegos tradicionales con relación al lenguaje oral” realizada por los autores.
- CORPORACIÓN DEPARTAMENTAL DE RECREACIÓN. (2003). Juegos tradicionales del Valle del Cauca. Cali: Imprenta departamental del Valle del Cauca.
- DE PABLO, P. Y TRUEBA, B. (1994): Espacios y recursos para ti, para mí, para todos. Diseñar ambientes en Educación Infantil. Madrid. Escuela Española.

- DEPARTAMENTO NACIONAL DE PLANEACIÓN. (2012) ¿Cómo hacer una Política Pública de Infancia y Adolescencia en el Departamento o Municipio? –Guía para gobiernos territoriales- Bogotá. 2012
- EL ESPECTADOR. (2014) Artículo: Revela la Encuesta Nacional de Consumo: Medellín, la ciudad donde más se consumen drogas SALUD 3 JUL 2014 - 4:10 PM.
- GARAIGORDOBIL, M. (1992). Juego cooperativo y socialización en el aula. Madrid: Seco Olea.
- GUERRERO., CARDONA., TOVAR. (2013) Factores de riesgo asociados a bajo rendimiento académico en escolares de Bogotá Investigaciones Andina, vol. 15, núm. 26, 2013, pp. 654-666 Fundación Universitaria del Área Andina Pereira, Colombia
- INFANTE A. (2009) Línea de Investigación. Pedagogías, Didácticas e Infancias. Documento de Fundamentación. Fundación Universitaria Los Fundadores. Facultad De Ciencias de la Educación. Bogotá D.C.
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSE MARIA CARBONELL. [En línea] Recuperado el 15 de octubre de 2015 de: <http://carbonelinos.blogspot.com.co/2010/03/aprovechamiento-del-tiempo-libre-en-la.html>.
- JACQUIN, G. (1958). La educación por el juego. Madrid: Atenas.
- LLANOS M. (S.F) Compartiendo Perspectivas. [En línea] Recuperado el 31 de octubre de 2015 de: <http://biblioteca.uahurtado.cl/ujah/reduc/pdf/pdf/4826.pdf>
- LOBO & MECHEN, (2004) folclor e histórica de la región Pacífica nortea, pirámide, Colombia.
- LUCIO, (1989) Educación y pedagogía, enseñanza y didáctica, En Revista: Universidad de la Salle, julio de 1989, Año XI, N° 17.
- MENDEZ. (2008) Metodología de la investigación.: Mc Graw-Hill México

MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL (1994). DECRETO 1860 DE 1994. Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales. Diario Oficial No 41.473, del 5 de agosto de 1994

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (1994), *Ley General De Educación*. Colombia. Momo Ediciones.

MINISTERIO DE JUSTICIA Y DEL DERECHO (2011) Estudio Nacional De Consumo De Sustancias Psicoactivas En Población Escolar Colombia – 2011. Observatorio de Drogas de Colombia, Ministerio de Educación Nacional, Ministerio de Salud y Protección Social (MSPS).

MINISTERIO DE JUSTICIA Y DEL DERECHO (2013) Consumo, Abuso y Dependencia de Sustancias Psicoactivas. 2013. Observatorio de Drogas de Colombia y el Ministerio de Salud y Protección Social.

MINISTERIO DE LA PROTECCIÓN SOCIAL. (2006) Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Lineamiento técnico para la garantía del derecho al desarrollo integral en la primera infancia Artículo 29 - Ley 1098 de 2006.

MINISTERIO DE SALUD Y PROTECCIÓN SOCIAL (2013) Estudio Nacional de Consumo de Sustancias Psicoactivas en Colombia, 2013. Dirección Nacional de Estupefacientes. Bogotá

MORÁN, (2007) La Observación en Contribuciones a la Economía, Universidad Nacional Experimental Politécnica de la Fuerza Armada, Venezuela..

MORENO MURCIA J. A., RODRÍGUEZ GARCÍA P. L. (2009) El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. [En línea] Recuperado el 10 de noviembre de 2015 de: <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>

- MORENO MURCIA J. A., RODRÍGUEZ GARCÍA P. L. (2015) El aprendizaje por el juego motoriz en la etapa infantil. [En línea] Recuperado el 10 de noviembre de 2015 de: <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>
- NARVÁEZ (2009). Metodología de la investigación científica y bioestadística. Universidad FinisTerrae. RIL Editores. Segunda edición. Santiago de Chile.
- REINA RUIZ., (2009) el juego infantil. Innovación y experiencias educativas. ISSN 1988-6047
DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 15 – FEBRERO DE 2009.
- REPÚBLICA DE COLOMBIA. Congreso de la Republica. Ley 1098 de 2006. Por medio de la cual se expide el Código de Infancia y Adolescencia. Diario Oficial No 46.446. Bogotá, D. C., miércoles 8 de noviembre de 2006.
- SALKIND. (2005) Métodos de investigación. s.l. : Sage publications , México.
- UNESCO (1948) Adoptada y proclamada por la Asamblea General en su resolución 217 A (III), de 10 de diciembre de 1948. Recuperado de http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=26053&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- UNODC. (2014) Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito. Resumen Ejecutivo. Informe mundial sobre las drogas. 2014.

ANEXOS

Anexo A. Encuesta a estudiantes, análisis de la encuesta.

Para conocer los factores de riesgos que se encuentran en el entorno de los jóvenes se realizó una encuesta a 25 alumnos de grado 10-1, en la siguiente tabla se aprecian los resultados:

Tabla 6. Resultados encuesta aplicada a estudiantes

Parte A	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	TOTAL	Si	No	TOTAL
¿Ha consumido bebidas alcohólicas (más de unos pocos tragos)?	17	8	25	68%	32%	100%
¿Ha fumado marihuana o probado hachís?	5	20	25	20%	80%	100%
¿Ha usado algún otro tipo de sustancias que alteren su estado de ánimo o de conciencia?	1	24	25	4%	96%	100%
Parte B	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	TOTAL	Si	No	TOTAL
¿Ha viajado alguna vez en un carro conducido por una persona (incluido usted) o ha tomado riesgos en grupo (como realizar robos, colarse en fiestas, pedir que lo lleve un desconocido dentro o fuera de la ciudad,) que haya o hayan consumido alcohol, drogas o sustancias ilícitas?	8	17	25	32%	68%	100%
¿Le han sugerido, alguna vez, sus amigos o su familia que disminuya el consumo de alcohol, drogas o sustancias ilícitas?	3	22	25	12%	88%	100%
¿Ha usado, alguna vez bebidas alcohólicas, drogas o sustancias psicoactivas, para relajarse, para sentirse mejor consigo mismo o para integrarse a un grupo?	5	20	25	20%	80%	100%
¿Se ha metido, alguna vez, en líos o problemas por tomar alcohol, drogas o sustancias psicoactivas?	3	22	25	12%	88%	100%
¿Ha olvidado, alguna vez, lo que hizo al tomar alcohol, drogas o sustancias psicoactivas?	E2	23	25	8%	92%	100%
¿Ha consumido, alguna vez, alcohol, drogas o alguna sustancia psicoactiva, encontrándose solo y sin compañía?	6	19	25	24%	76%	100%

Fuente. Encuesta aplicada a 25 estudiantes de grado 10-1 de la Institución

Educativa San Pio X del municipio de la Cumbre – Valle del Cauca. Noviembre de 2016

Anexo B. Responsables y costo de las acciones

Tabla 3. Presupuesto y responsables de las acciones

Estrategia	Acción	Responsable	Costo
Realizar torneo inter salones de microfútbol y voleibol	Crear equipos deportivos por salón	Profesor educación física	\$ 50.000
	Programar el torneo.	Coordinación	\$ 50.000
	Presupuestar recursos logísticos	Rectoría	\$ 200.000
Crear un grupo de teatro donde se integren los salones de 9no, 10mo, y 11.	Crear grupos artísticos para cada jornada	Profesor Educación Artística	\$ 50.000
	Definir roles de los integrantes de cada grupo	Coordinación	\$ 50.000
	Presupuestar recursos logísticos	Rectoría	\$ 500.000
Realizar jornadas de nivelación académica enfocada en los jóvenes con bajo rendimiento.	Identificar las áreas académicas donde los estudiantes presentan falencias	Jefes de área	\$ 50.000
	Organizar grupos de estudio	Estudiantes delegados	\$ 50.000
	Definir material de apoyo a utilizar en los grupos de estudio	Jefes de área	\$ 300.000
Proponer e implementar la semana cultural, deportiva y científica que vincule a toda la comunidad educativa	Definir el calendario de la semana cultural	Consejo académico	\$ 50.000
	Organizar los grupos de trabajo y coordinación de la semana	Coordinación	\$ 50.000
	Programar las actividades culturales y deportivas de cada día	Profesores Educación Física - Educación Artística	\$ 50.000
	Socializar con la comunidad educativa	Coordinación	\$ 50.000
	Definir recursos para la financiación de la semana cultural	Rectoría	\$ 1.500.000
Promover la escuela saludable a través de capacitación a los padres de familia, para la prevención del consumo de alcohol y sustancias ilícitas	Definir las temáticas a tratar con los padres de familia	Coordinación	\$ 50.000
	Establecer un calendario para las capacitaciones	Jefes de área	\$ 50.000
	Convocar a los padres de familia	Coordinación	\$ 50.000
	Presupuestar recursos logísticos	Rectoría	\$ 150.000
			\$ 3.300.000

Fuente. Elaboración propia. 2016

Anexo C. Cronograma de actividades

En la siguiente tabla se presenta el cronograma de actividades para la ejecución de las diferentes actividades:

Tabla 8. Cronograma de actividades

Estrategia	Acción	Cronograma						
		2016						
		Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Realizar torneo inter salones de microfútbol y voleibol	Crear equipos deportivos por salón		X	X				
	Programar el torneo.		X	X				
	Presupuestar recursos logísticos							
Crear un grupo de teatro donde se integren los salones de 9no, 10mo, y 11.	Crear grupos artísticos para cada jornada	X	X	X				
	Definir roles de los integrantes de cada grupo		X	X	X			
	Presupuestar recursos logísticos							
Realizar jornadas de nivelación académica enfocada en los jóvenes con bajo rendimiento.	Identificar las áreas académicas donde los estudiantes presentan falencias	X	X	X	X			
	Organizar grupos de estudio			X	X			
	Definir material de apoyo a utilizar en los grupos de estudio				X			
Proponer e implementar la semana cultural, deportiva y científica que vincule a toda la comunidad educativa	Definir el calendario de la semana cultural				X			
	Organizar los grupos de trabajo y coordinación de la semana				X	X		
	Programar las actividades culturales y deportivas de cada día					X	X	
	Socializar con la comunidad educativa						X	
	Definir recursos para la financiación de la semana cultural							
Promover la escuela saludable a través de capacitación a los padres de familia, para la prevención del consumo de alcohol y sustancias ilícitas	Definir las temáticas a tratar con los padres de familia				X	X	X	
	Establecer un calendario para las capacitaciones							X
	Convocar a los padres de familia							X
	Presupuestar recursos logísticos							X

Fuente. Elaboración propia. 2016